

PERBEDAAN PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN TINGKAT *MOTOR ABILITY* TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN *DRIBBLE PASSING* DALAM BERMAIN SEPAKBOLA

(Studi Eksperimen Pendekatan Pembelajaran *Drill*, Pemecahan Masalah dan Terhadap Peningkatan Keterampilan *Dribble Passing* Bermain Sepakbola Pada Siswa Putra SMP N 1 Jumapolo Karanganyar)

Benny Andriyana Wahyudi, **M. Furqon Hidayatullah, Muchsin Doewes**
Magister Ilmu Keolahragaan Program PASCASARJANA UNS
Benny28@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh : (1) pendekatan pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan *dribble passing* dalam bermain sepakbola, (2) perbedaan peningkatan *motor ability* terhadap peningkatan keterampilan *dribble passing* dalam bermain sepakbola, (3) pengaruh Interaksi antara pendekatan pembelajaran dan peningkatan *motor ability* terhadap peningkatan keterampilan *dribble passing* dalam bermain sepakbola.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan faktorial 2 x 2. Populasi penelitian ini adalah siswa putra SMP N 1 Jumapolo. Teknik sampling yang digunakan adalah *proposive random sampling*, besarnya sampel yang diambil sebanyak 40 siswa putra. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Pengambilan data *dribble* dan *passing* bola. Pengambilan data kemampuan *motorik* tes *motorability*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis varians dan uji rentang *Newman Keuls*, pada taraf signifikansi 5 %.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Ada perbedaan pengaruh signifikan antara pendekatan pembelajaran *drill* dan pemecahan masalah terhadap peningkatan keterampilan *dribble passing*, $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $6,80 > 4,08$. Pengaruh pendekatan pembelajaran *drill* terhadap peningkatan keterampilan *dribble passing* lebih baik dari pada pemecahan masalah. (2) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan *dribble passing* pada permainan sepakbola bagi siswa putra yang memiliki kemampuan gerak tinggi dan rendah, $15,95 > F_{tabel} = 4,08$. Pengaruh tingkat *motor ability* tinggi terhadap peningkatan keterampilan *dribble passing* lebih baik dari pada tingkat *motor ability* rendah. (3) Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara pendekatan pembelajaran dan tingkat *motor ability* terhadap peningkatan keterampilan *dribble passing* pada permainan sepakbola, $F_{hitung} = 9,33 > F_{tabel} = 4,03$. Berarti dapat disimpulkan : a) Siswa yang memiliki kemampuan gerak tinggi lebih cocok jika diberikan pendekatan pembelajaran pemecahan masalah dan b) Siswa dengan kemampuan gerak rendah lebih cocok jika diberikan pendekatan pembelajaran *drill*.

Kata Kunci : Pendekatan Pembelajaran, Tingkat *Motor Ability*, Keterampilan *Dribble passing*.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani mengandung pengertian yang menyangkut suatu aspek dan bentuk kegiatan tertentu dari pelajar dalam proses pendidikan. Pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan. Pendidikan jasmani dan kesehatan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat sehari-hari mempunyai peranan penting dalam pembinaan dan pengembangan individu maupun kelompok dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, serta emosi yang selaras, serasi dan seimbang. Ateng (2003:52) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan jasmani

antara lain: (a) Merangsang pertumbuhan dan perkembangan organik, (b) Keterampilan *neuromuskuler motorik*, (c) Perkembangan intelektual, (d) Perkembangan emosional. Pendekatan *drill* dan pemecahan masalah adalah salah satu cara belajar yang dalam pelaksanaannya dilakukan melalui bentuk modifikasi permainan. Dalam pendekatan pemecahan masalah siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan kemampuannya terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan cara bermain diharapkan siswa dapat memiliki kreativitas dan inisiatif untuk memecahkan masalah yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui bermain dikembangkan juga unsur kompetitif, sehingga siswa saling berlomba menunjukkan kemampuannya.

Berdasarkan uraian pendekatan pembelajaran *drill* dan pemecahan masalah yang telah diungkapkan di atas menggambarkan bahwa, pendekatan bermain merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar ketrampilan dasar bermain sepakbola khususnya *dribble passing* bola. Namun pencapaian hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran saja, masih ada faktor lain seperti kemampuan kondisi fisik siswa, motivasi, sarana dan prasarana dan lain-lain.

Sepakbola merupakan cabang olahraga permainan yang peraturannya dapat dimodifikasi, sehingga termasuk materi yang harus diberikan pada mata

pelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar. Bermain sepakbola memiliki unsur dasar yang sangat kompleks. Kompleksitas permainan membawa implikasi terhadap proses pembelajaran ketrampilan bermain sepakbola.

Upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pencapaian hasil belajar sepak dan tahan bola tersebut, maka perlu dikaji dan diteliti lebih mendalam baik secara teoritik maupun praktik melalui Penelitian Tindakan Kelas. Sebagai sampel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Jumapolo Karanganyar tahun pelajaran 2010/2011.

Rumusan Masalah Penelitian

1. Adakah perbedaan pengaruh pendekatan pembelajaran *drill* dan pemecahan masalah terhadap peningkatan keterampilan *dribble passing* dalam bermain sepakbola.
2. Adakah perbedaan pengaruh peningkatan keterampilan *dribble passing* dalam bermain sepakbola terhadap *motor ability* tinggi dan rendah.
3. Adakah pengaruh interaksi antara pendekatan pembelajaran dan *motor ability* terhadap peningkatan keterampilan *dribble passing* dalam bermain sepakbola.

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perbedaan pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap hasil belajar *dribble passing* dalam permainan sepakbola pada siswa putra SMP N 1 Jumapolo.

2. Mengetahui perbedaan pengaruh pendekatan pembelajaran *motor ability* terhadap hasil belajar *dribble passing* dalam permainan sepakbola pada siswa putra SMP N 1 Jumapolo.
3. Mengetahui interaksi pengaruh pendekatan pembelajaran dan *motor ability* terhadap hasil belajar *dribble passing* dalam permainan sepakbola pada siswa putra SMP N 1 Jumapolo.

Manfaat Penelitian.

Bagi para guru akan lebih memudahkan dalam proses mengajar untuk mencapai prestasi, dan bagi proses pembelajaran itu sendiri akan lebih kreatif, inovatif dan produktif dalam pencapaian kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang lebih baik.

KAJIAN TEORI

Permainan sepakbola

a. Hakekat Permainan sepakbola

Permainan sepakbola adalah cabang olahraga permainan beregu atau permainan tim. Kesebelasan yang baik, kuat dan tangguh adalah kesebelasan yang mampu menampilkan permainan yang kompak. Dapat dikatakan bahwa kesebelasan yang baik bila terdapat kerja sama tim yang baik. Untuk mendapatkan kerja sama tim yang tangguh diperlukan pemain-pemain yang menguasai bagian-bagian dari bermacam-macam teknik dasar bermain sepakbola dan terampil melaksanakannya. Kualitas keterampilan teknik dasar bermain setiap pemain tidak lepas dari faktor-faktor kondisi fisik dan taktik yang

sangat menentukan tingkat permainan suatu kesebelasan sepakbola. Makin baik tingkat penguasaan keterampilan teknik dasar bermain setiap pemainnya di dalam memainkan dan menguasai bola, maka makin cepat dan cermat kerja sama kolektif akan tercapai.

b. Keterampilan Teknik Dasar Bermain Sepakbola

Sepakbola adalah suatu permainan dengan bola yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang termasuk seorang penjaga gawang. Permainan sepakbola dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengannya/tangan. Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki kecuali penjaga gawang yang pada waktu memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, dengan kaki maupun tangannya.

Pendekatan Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran

dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

a. Pendekatan Pembelajaran *Drill*

Pendekatan *drill* pada dasarnya merupakan pendekatan belajar yang berorientasi pada guru sebagai cara pendekatan didalam belajar gerak pada siswa sekolah dasar. Dalam metode pendekatan *drill* memang memiliki kelebihan dan kekurangan seperti halnya metode-metode pendekatan pembelajaran yang lainnya.

b. Pemecahan masalah

Metode pemecahan masalah adalah cara pendekatan dalam mengajarkan atau melatih dimana guru atau pelatih hanya memberikan rambu-rambumengenai tujuan atau gambaran gerak keterampilan yang harus di kuasai oleh siswa atau atlet, untuk kemudian siswa atau atlet diberi kebebasan untuk berusaha dengan caranya masing-masing agar dapat mencapai tujuan tersebut.

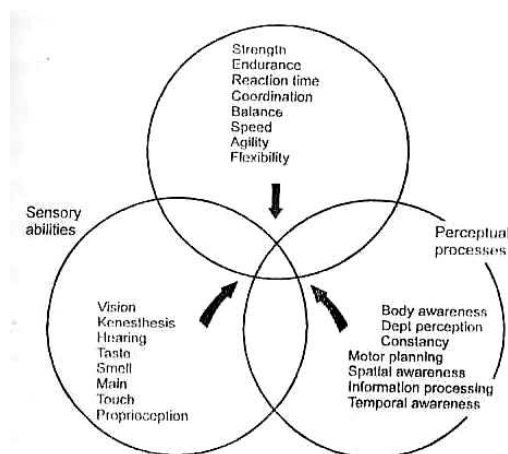
Motor ability

Fitts dan Postner dalam Gagne (1977: 222), mengemukakan bahwa: "Proses belajar gerak keterampilan digambarkan memiliki 3 fase belajar, yaitu: Fase awal (kognitif), Fase penghubung (asosiatif), dan Fase akhir (otonom)". Fase kognitif merupakan fase awal dalam belajar gerak keterampilan. Fase kognitif merupakan perkembangan yang menonjol terjadi pada diri siswa, di mana siswa mengerti tentang gerakan yang dipelajari. Sedangkan penguasaan

geraknya sendiri masih belum baik karena masih dalam taraf mencoba - coba gerakan. Pada fase kognitif proses belajar diawali dengan aktif berfikir tentang gerakan yang dipelajari. Siswa berusaha mengetahui dan memahami gerakan dari informasi yang diberikan kepadanya. Informasi dapat bersifat verbal atau bersifat visual. Informasi verbal adalah informasi yang berbentuk penjelasan dengan menggunakan kata - kata. Di sini indera pendengaran aktif berfungsi. Informasi visual adalah informasi yang dapat dilihat. Informasi ini dapat berbentuk contoh gerakan atau gambar gerakan, di sini indera penglihatan aktif berfungsi.

a. **Gerakan yang terampil dan efisien pada anak-anak**

Gerakan yang terampil pada dasarnya merupakan gerakan yang efisien. Keterkaitan antara berbagai faktor akan dapat menimbulkan gerakan yang efisien. Hal ini sesuai pendapat Drowatzky (1975: 34), yaitu: "Tiga komponen utama yang mendukung gerakan yang efisien, yaitu: kesegaran jasmani dan kemampuan gerak, kemampuan penginderaan atau sensori serta proses - proses perseptual". Gambaran mengenai komponen - komponen pendukung gerakan yang efisien dan unsur - unsurnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Komponen gerakan efisien (Drowatzky, 1975:34)

Unsur - unsur pendukung gerakan yang terampil dan efisien menurut Broer dan Zernicke (1979: 35), menyatakan bahwa: "Tiga prasarat untuk gerakan yang efisien, yaitu unsur fisik, mental, dan emosional". Ketiga unsur tersebut tidak dapat berfungsi sendiri - sendiri secara terpisah dalam mewujudkan gerakan yang terampil dan efisien. Ketiganya harus berfungsi dalam suatu mekanisme yang serasi atau terorganisasi dengan baik.

Berdasarkan klasifikasi tersebut bila dikaitkan dengan penguasaan keterampilan bermain sepakbola, maka dapat disampaikan sebagai berikut: (1) berdasarkan kecermatan gerak, termasuk gerak agal dan halus, karena melibatkan sejumlah otot besar dan kecil, (2) berdasarkan titik awal dan titik akhir, termasuk gerakan serial, karena gerakan terdiri dari bagian - bagian yang jelas titik awal dan titik akhirnya dan dilakukan secara berangkai, (3) berdasarkan stabilitas lingkungan, termasuk keterampilan terbuka, karena gerakannya

terjadi pada kondisi lingkungan yang berubah - ubah dan stimulusnya berasal dari luar, (4) berdasarkan kontrol umpan balik termasuk dalam kontrol lingkaran terbuka, karena umpan balik yang timbul dapat dimanfaatkan untuk gerakan berikutnya.

b) Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Gerak Dasar

Perkembangan kemampuan gerak dasar masing-masing siswa akan berlainan. Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor, baik dari dalam yaitu pembawaan maupun dari luar yaitu lingkungan dan sarana belajar. Dengan demikian akan terdapat kemampuan gerak dasar tinggi dan rendah. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan gerak dasar

| Kemampuan gerak dasar tinggi | Kemampuan gerak dasar rendah |
|--|---|
| aktivitas pada masa sebelumnya | aktivitas pada masa anak kurang atau dikekang |
| kebebasan lingkungan, orang tua dan pra sarana pendukung | lingkungan, orang tua dan pra sarana kurang mendukung |
| memiliki koordinasi tubuh dan kekuatan otot yang baik | koordinasi tubuh dan kondisi fisik lemah |
| motivasi melakukan kegiatan tinggi | kurang bermotivasi terhadap kegiatan olahraga. |

Seorang guru mempunyai kesempatan yang baik untuk mempertimbangkan potensi ketangkasan

muridnya guna keperluan pengembangan di masa yang akan datang. Pengembangan kemampuan gerak dasar juga banyak tergantung dari pada dasar fisiologis, peranan belajar dan lingkungan kebudayaan serta kemampuan seseorang. Faktor-faktor biologi dan fisiologi memainkan peranan penting dalam menentukan kemampuan gerak dasar seseorang. Sebagai contoh adalah seseorang yang mempunyai indera mata kurang berfungsi, maka hasil tersebut akan mempengaruhi dan membatasi penglihatannya sehingga menyebabkan perbedaan dalam melakukan kegiatannya. Kemampuan gerak dasar seseorang berbeda, tergantung dari sensitif tidaknya otot-otot dan kelompok otot, komposisi jaringan otot atau perbedaan susunan dari sistem saraf pusat. Faktor keturunan memberikan pengaruh pula pada kemampuan gerak dasar, terutama dalam menetapkan pembatasan kondisi, akan tetapi variasi yang sangat luas masih tetap dimungkinkan. Faktor-faktor lingkungan dan belajar memainkan peranan yang lebih besar dalam mempengaruhi pengembangan kemampuan, oleh karena itu prinsip seluruh proses pendidikan formal merupakan dasar. Kemampuan dasar mulai diperoleh dari awal kehidupan, oleh karena itu lingkungan kehidupan anak-anak terutama adanya pemeliharaan pertumbuhan yang baik sangat penting artinya bagi pengembangan kemampuan dasar.

Rumusan Hipotesis

Pemberian argumentasi ilmiah secara tertulis sudah disampaikan oleh

calon peneliti bahwasannya, penelitian ini layak untuk diteliti yang didukung oleh kajian teori serta kerangka berpikir yang sistematis, maka calon peneliti memberikan hipotesis penelitian sebagai berikut;

1. Ada perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran *drill* dan pemecahan masalah terhadap peningkatan keterampilan *dribble passing* dalam bermain sepakbola.
2. Ada perbedaan pengaruh peningkatan keterampilan *dribble passing* dalam bermain sepakbola terhadap *motor ability* tinggi dan rendah.
3. Ada pengaruh interaksi antara pendekatan pembelajaran dan *motor ability* terhadap peningkatan keterampilan *dribble passing* dalam bermain sepakbola.

1. METODOLOGI PENELITIAN

Metode dan Rancangan Penelitian

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah faktorial 2x2 (Sevilla, Consuelo G et al dalam Tuwu A, 1993:113). Dijelaskan mengenai eksperimen faktorial bahwa yang diukur tidak hanya pengaruh faktor utama dari setiap variabel bebas terhadap variabel terikat, tetapi juga pengaruh interaksi antar variabel-variabel bebas. Rancangan penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Rancangan Faktorial 2 x 2

| Variabel Atributif Variabel manipulative | <i>Motor ability</i> Tinggi (b ₁) | <i>Motor ability</i> Rendah (b ₂) |
|---|---|---|
| | | |

| | | | |
|-------------------------|--|----------|----------|
| Pendekatan pembelajaran | Pendekatan Pembelajaran <i>Drill</i> (a.) | a_1b_1 | a_1b_2 |
| | Pendekatan Pembelajaran Pemecahan masalah (a.) | a_2b_1 | a_2b_2 |

Keterangan:

a1b1: Kelompok siswa yang mengikuti dengan pendekatan pembelajaran *drill* dengan kategori *motor ability* tinggi

a1b2 : Kelompok siswa yang mengikuti pendekatan pembelajaran *drill* dengan kategori *motor ability* rendah

a2b1 : Kelompok Siswa yang mengikuti pendekatan pembelajaran pemecahan masalah dengan kategori *motor ability* tinggi

a2b2 : Kelompok siswa yang mengikuti pendekatan pembelajaran keseluruhan dengan kategori *motor ability* rendah

Agar hasil penelitian yang dilakukan dapat digeneralisasikan ke populasi yang ada, maka perlu dilakukan pengontrolan terhadap kemungkinan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, yaitu yang berupa validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal dan validitas eksternal yang dikontrol pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk memberikan penafsiran yang sama terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi dari variabel-variabel penelitian yang ada sebagai berikut:

1. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatar belakangi metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

2. Pendekatan Pembelajaran *Drill*

Pendekatan latihan *drill* adalah pembelajaran yang diberikan secara terus menerus dalam bentuk permainan keterampilan yang didahului dengan memberikan materi teknik gerakan bukan yang sebenarnya. Program pembelajaran disusun secara cermat dalam rangkaian urutan yang logis sebelum teknik yang sebenarnya diajarkan. Pada pembelajaran ini, pada tahap awal siswa diberikan materi dengan melakukan gerakan menyerupai dengan gerakan teknik sepak dan tahanan bola secara berulang-ulang.

3. Pendekatan Pembelajaran Pemecahan masalah

Pendekatan pembelajaran pemecahan masalah adalah pendekatan pembelajaran secara individual yang bisa mengembangkan aspek-aspek fisik, emosional, dan intelektual secara simulatif. Disini pelatih atau guru menetapkan masalah yang harus dipecahkan oleh setiap siswa dengan cara yang ditentukan sebelumnya. Untuk memecahkan

masalahnya bisa dilakukan dengan berbagai cara menurut kreasi masing-masing pelajar.

4. *Motor ability*

Motor ability adalah kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relatif melekat/ Kemampuan seseorang untuk menampilkan berbagai nomor olahraga yang diajarkannya dan menandakan kemampuan keterampilan umum. *Motor ability* dibagi menjadi dua yaitu *motor ability* tinggi dan *motor ability* rendah. Alat yang digunakan dalam menentukan *motor ability* adalah dengan *barrow motor ability* test. Langkah-langkah untuk menentukan kemampuan gerak dasar dengan menghitung *t score* dan menghitung *mean*.

Strata I = *Motor ability* tinggi

Strata II = *Motor ability* rendah

5. Peningkatan Hasil Belajar *dribble passing*

Hasil akhir yang diperoleh dari keseluruhan proses pendekatan pembelajaran *drill* dan pemecahan masalah dalam melakukan *dribble passing*.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis penelitian, yaitu dengan teknik analisis varian (ANOVA) rancangan faktorial 2 x 2 pada $\alpha = 0.05$. Jika nilai F yang diperoleh (F_0) signifikan analisis dilanjutkan dengan uji rentang newman-keuls (Sudjana, 1994:36). Untuk memenuhi asumsi dalam teknik

anova, maka dilakukan uji normalitas (Uji lilliefors) dan uji Homogenitas Varians (dengan uji Bartlet) (Sudjana, 1992:261-264).

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian berasal dari sampel berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok perlakuan berasal dari populasi yang memiliki variansi homogen atau tidak. Urutan langkah-langkah analisis data penelitian ini adalah :

1. Pengujian Prasyarat Analisis
 - a. Uji Normalitas
 - b. Uji Homogenitas
2. Uji Hipotesis
 - a. Anava Rancangan Faktorial 2 x 2
 - b. Uji Rentang Newman-Keuls Setelah Anava

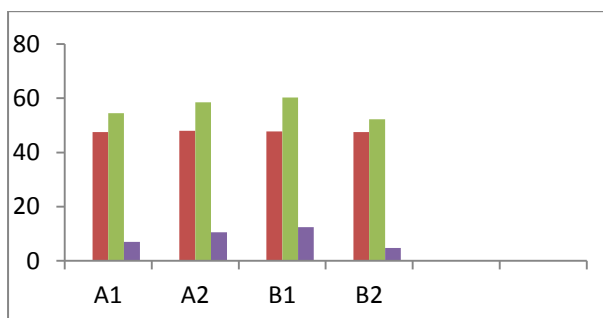
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Pada bab ini akan disajikan hasil penelitian beserta interpretasinya. Mula-mula disajikan tentang hasil analisis data penelitian yang menggunakan statistik diskriptif, kemudian dilanjutkan pengujian hasil penelitian dengan statistik inferensial yang merupakan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan teknik statistik analisis varian (ANOVA) yang memerlukan pengujian persyaratan analisis maka disajikan pula hasil uji persyaratan analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

| Variabel Penelitian | Pendekatan Pembelajaran | Pendekatan Pembelajaran |
|---------------------|-------------------------|-------------------------|
|---------------------|-------------------------|-------------------------|

| Statistik Deskriptif | | an Drill | | an Pemecahan masalah | |
|----------------------|------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| | | <i>Motor ability</i> Tinggi | <i>Motor ability</i> Rendah | <i>Motor ability</i> Tinggi | <i>Motor ability</i> Rendah |
| Sebelum | ΣY | 490 | 495 | 485 | 485 |
| | Y | 49,0 | 49,5 | 48,5 | 48,5 |
| Setelah | ΣY | 565 | 560 | 620 | 545 |
| | Y | 56,5 | 56,0 | 62,0 | 54,5 |
| Peningkatan | ΣY | 75 | 65 | 135 | 60 |
| | Y | 7,5 | 6,5 | 13,5 | 6,0 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 |



Gambar 2. Diagram perbandingan nilai rata-rata hasil belajar *dribble passing* pada tes awal, tes akhir dan nilai peningkatan.

Keterangan:

A_1 : Kelompok perlakuan pendekatan pembelajaran *drill*

A_2 : Kelompok perlakuan pendekatan pembelajaran pemecahan masalah

B_1 : Kelompok kemampuan *motor ability* tinggi

B_2 : Kelompok kemampuan *motor ability* rendah

NP : Nilai Peningkatan

Perbandingan rata-rata peningkatan antar kelompok perlakuan

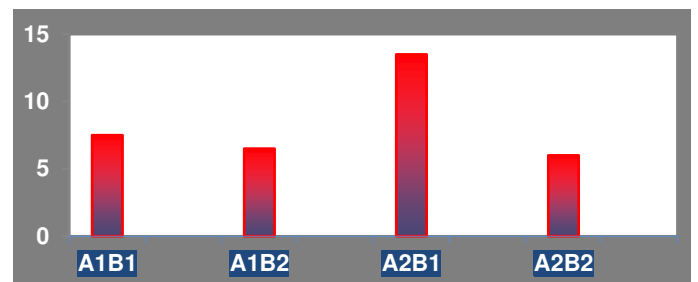


Diagram perbandingan nilai rata-rata peningkatan hasil belajar *dribble passing* antar kelompok perlakuan.

Keterangan gambar:

A_1B_1 : Kelompok pendekatan pembelajaran *drill* dengan kemampuan *motor ability* tinggi

A_2B_1 : Kelompok pendekatan pembelajaran pemecahan masalah dengan kemampuan *motor ability* tinggi

A_1B_2 : Kelompok pembelajaran *drill* dengan kemampuan *motor ability* rendah

A_2B_2 : Kelompok pendekatan pembelajaran pemecahan masalah dengan kemampuan *motor ability* rendah

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum dianalisis dengan mengikuti teknik analisis varians (ANOVA), terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu dengan 1) uji normalitas sampel. 2) uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Bentuk data yang normal merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum teknik ANOVA dapat digunakan untuk menganalisis data. Pengujian normalitas data dilakukan terhadap hasil belajar *dribble passing* dengan mengikuti uji Lilliefors pada taraf

$\alpha = 0,05$. Hasil pengujian tersebut disajikan dalam tabel berikut ini:

| Klp | n | Lo | L-tabel | Keterangan |
|-----|----|--------|---------|------------|
| 1 | 10 | 0.1396 | 0.190 | Normal |
| 2 | 10 | 0,1738 | 0.190 | Normal |
| 3 | 10 | 0,1802 | 0.190 | Normal |
| 4 | 10 | 0,1802 | 0.190 | Normal |

Keterangan:

Kelompok 1: Kelompok pendekatan pembelajaran *drill*, siswa kemampuan *motor ability* tinggi

Kelompok 2: Kelompok pendekatan pembelajaran *drill*, siswa kemampuan *motor ability* rendah

Kelompok 3: Kelompok pendekatan pembelajaran pemecahan masalah, siswa kemampuan *motor ability* tinggi

Kelompok 4: Kelompok pendekatan pembelajaran pemecahan masalah, siswa kemampuan *motor ability* rendah

Lo : Nilai L hitung yang diperoleh
L-tabel : Nilai kritis L dalam tabel dengan taraf $\alpha = 0,05$.

Kesimpulan
semua data dalam masing-masing kelompok berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Semua variansi sampel harus homogen merupakan salah satu syarat

yang harus dipenuhi sebelum teknik ANAVA dapat digunakan untuk menganalisis data. Pengujian homogenitas variansi terhadap hasil belajar dribble *passing*, dengan mengikuti Uji Bartlet. Hasil pengujian tersebut disajikan pada tabel berikut ini:

| Varian si Kelo mpok | n | S ² Gab. | $\chi^2 h$ | $\chi^2 t$ | Kesimp ulan |
|---------------------|----|---------------------|------------|------------|-------------|
| 4 Kel. Pemb. | 10 | 39.305 | 4.6497351 | 7,815 | Homog en |

Dari hasil uji homogenitas variansi yang tertera dalam tabel di atas, terlihat bahwa $\chi^2 h$: 4,6497351 lebih kecil dari χ^2 tabel: dk = 3 > 7,815 pada taraf α 0,05. Kesimpulan sampel adalah homogen

C. Hasil Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan teknik analisis Varians (ANAVA) dua jalan dengan taraf signifikansi 5%. Rangkuman hasil perhitungan Analisis Varians dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut :

Rangkuman Hasil Perhitungan Anava Tes Akhir Hasil Belajar dribble *passing* dengan Taraf Signifikasi $\alpha = 0,05$.

| Sumbe r Varian si | JK | D b | RJK | Fh | Ft |
|-------------------|--------|-----|--------|-----------|----|
| Antar Kolom (A) | 75.625 | 1 | 75,625 | 6.6809815 | 4. |

| | | | | | |
|--|---------|----|----------|-----------|----|
| Antar Baris(B) | 180.625 | 1 | 180,625 | 15.957055 | 08 |
| Intera ksi ($\frac{JK}{A \times B}$) | 105.625 | 1 | 105,625 | 9.3312883 | |
| Dalam Kelompok (Error) | 407.50 | 36 | 11.31944 | | |
| Total | 769.38 | | | | |
| | | | | | |

Keterangan:

- JK : Jumlah kuadrat
dk : Derajat bebas
RJK : Rata-rata jumlah kuadrat
Fh : Rasio F hitung
Ft : Rasio F tabel

Hasil ANAVA dua jalan dan rancangan faktorial blok 2 X 2 tersebut dapat diinterpretasikan sebagai hasil pengujian hipotesis, yaitu:

1. Pengujian hipotesis pertama,

Perhitungan dengan Analisis Varians untuk mengetahui perbedaan ke-lompok penelitian, diperoleh F hitung sebesar 6,6809815, sedangkan harga F tabel dengan dk (1)(40) pada taraf $\alpha 0,05 = 4,08$. Dengan melihat harga F hitung lebih besar F tabel ($F_h > F_t$) maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol yang menyatakan "ada perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran *drill* dan pemecahan masalah terhadap hasil belajar *dribble passing*" ditolak, sehingga hipotesis pertama penelitian ini terbukti kebenarannya.

2. Pengujian Hipotesis Kedua

Perhitungan dengan Analisis Varians untuk mengetahui perbedaan ke-lompok penelitian, diperoleh F hitung sebesar 15.957055, sedangkan harga F tabel dengan dk (1)(40) pada taraf $\alpha 0,05 = 4,08$. Dengan melihat harga F hitung lebih besar F tabel ($F_h > F_t$) maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol yang menyatakan "ada perbedaan antara kelompok siswa kemampuan gerak tinggi dan siswa yang kemampuan gerak rendah terhadap hasil belajar *dribble passing*" ditolak, sehingga hipotesis kedua penelitian ini terbukti kebenarannya.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Perhitungan dengan Analisis Varians untuk mengetahui interaksi antara pendekatan pembelajaran dan kemampuan gerak terhadap hasil belajar *dribble passing*, diperoleh F hitung sebesar 9.3312883, sedangkan harga F tabel dengan dk (1)(40) pada taraf $\alpha 0,05 = 4,08$. Dengan melihat harga F hitung lebih besar F tabel ($F_h > F_t$) maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol yang menyatakan "ada pengaruh interaksi antara pendekatan pembelajaran dan kemampuan gerak terhadap hasil belajar *dribble passing*" ditolak, sehingga hipotesis ketiga penelitian ini terbukti kebenarannya.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya.

Berdasarkan pengujian hipotesis telah menghasilkan tiga kesimpulan analisis yaitu: (a) ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara hasil belajar *dribble passing* dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *drill* dan pemecahan masalah, (b) ada perbedaan yang signifikan hasil belajar *dribble passing* antara siswa yang kemampuan gerak tinggi dan siswa yang kemampuan gerak rendah, (c) ada interaksi antara faktor utama penelitian. Kelompok kesimpulan analisis tersebut dapat dipaparkan lebih lanjut secara rinci sebagai berikut:

1. Perbedaan Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *drill* dan Pemecahan masalah Terhadap Hasil Belajar *Dribble passing*

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama ternyata ada perbedaan pengaruh antara hasil belajar *dribble passing* dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *drill* dan pemecahan masalah. Pada kelompok yang diberi pendekatan pembelajaran pemecahan masalah, rata-rata peningkatan lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberi pendekatan pembelajaran *drill*. Siswa lebih mudah mempelajari materi *dribble passing* dengan pendekatan pembelajaran pemecahan masalah, yaitu pemberian kebebasan kepada siswa untuk melakukan teknik keterampilan setelah mereka diberi instruksi, penjelasan dan contoh mengenai teknik keterampilan yang benar.

2. Perbedaan Hasil Belajar *Dribble passing* antara Siswa yang Memiliki Kemampuan Gerak Tinggi dan Rendah

Berdasarkan pengujian hipotesis kedua ternyata ada perbedaan hasil belajar *dribble passing* antara siswa yang kemampuan gerak tinggi dan siswa yang kemampuan gerak rendah. Pada kelompok siswa yang kemampuan gerak tinggi memiliki rata-rata peningkatan lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang kemampuan gerak rendah. Hal ini disebabkan kemampuan gerak tinggi akan mempermudah siswa dalam penyelesaian tugas atau aktifitas gerak fisiknya.

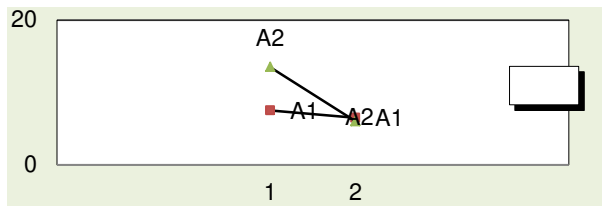
3. Pengaruh Interaksi antara Pendekatan Pembelajaran dengan Tingkat Kemampuan Gerak Dasar Terhadap Hasil Belajar *Dribble passing*

Dari tabel ringkasan hasil analisis varian dua faktor, nampak bahwa faktor-faktor utama penelitian dalam bentuk dua faktor menunjukkan interaksi yang nyata.

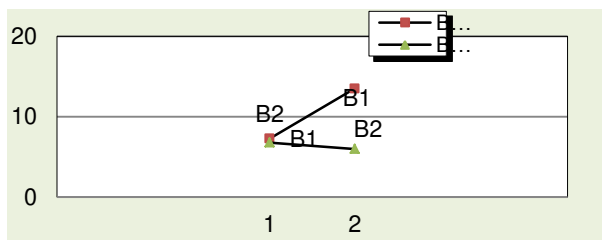
Pengaruh sederhana, pengaruh utama dan interaksi Faktor, A dan B terhadap hasil belajar *dribble passing*

| Faktor | | Pendekatan Pembelajaran | | | |
|-------------------|-------|-------------------------|------|--------|-------|
| B=Kemampuan Gerak | Taraf | A1 | A2 | Rerata | A1-A2 |
| | B1 | 7,5 | 13,5 | 10,5 | 6 |
| | B2 | 6,5 | 6 | 6,25 | 0,5 |
| Rerata | | 7 | 9,75 | 8,43 | 2,75 |
| B1 - B2 | | 1 | 7,5 | 4,25 | 6,5 |
| | | A1 | A2 | rerata | A1-A2 |

Interaksi antara dua faktor penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Bentuk interaksi Perubahan Besarnya Peningkatan Hasil Belajar.



Bentuk interaksi Perubahan Besarnya Peningkatan Hasil Belajar *dribble passing*.

Keterangan

A_1 : Kelompok perlakuan Pendekatan pembelajaran *drill*

A_2 : Kelompok perlakuan pendekatan pembelajara pemecahan masalah

B_1 : Kelompok kemampuan gerak tinggi

B_2 : Kelompok kemampuan gerak rendah

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan analisis data dan pembahasannya, yang telah diungkapkan pada BAB IV, maka dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran *drill* dan pemecahan masalah terhadap hasil belajar *dribble passing*. Pengaruh pendekatan pembelajaran pemecahan masalah lebih baik daripada pendekatan pembelajaran *drill*

2. Ada perbedaan hasil belajar *dribble passing* yang signifikan antara siswa yang mempunyai kemampuan gerak tinggi dan siswa yang mempunyai kemampuan gerak rendah. Peningkatan hasil belajar *dribble passing* pada siswa yang memiliki kemampuan gerak tinggi lebih baik daripada yang memiliki kemampuan gerak rendah.

3. Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara pendekatan pembelajaran dan kemampuan gerak terhadap hasil belajar *dribble passing*.

- a). Siswa yang memiliki kemampuan gerak tinggi lebih cocok jika diberikan pendekatan pembelajaran pemecahan masalah.
- b). Siswa dengan kemampuan gerak rendah lebih cocok jika diberikan pendekatan pembelajaran *drill*.

Implikasi

Berdasarkan pada kesimpulan diatas, ternyata terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran *drill* dan pendekatan pembelajaran pemecahan masalah. Apabila kita mengkaji lebih mendalam mengenai perolehan hasil antara pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran *drill* dan pendekatan pembelajaran pemecahan masalah, ternyata mean hasil belajar *dribble passing* dari kelompok siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran pemecahan masalah hasilnya lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajar dengan pendekatan

pembelajaran *drill*. Dengan demikian secara kualitas, pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran pemecahan masalah lebih baik bila dibandingkan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran *drill*. Untuk mempelajari *dribble passing*, yang sifatnya keterampilan individual, pendekatan pembelajaran pemecahan masalah lebih cocok untuk diterapkan.

Saran

Dalam rangka ikut bertanggung jawab di dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan suatu usaha untuk menyumbangkan pemikiran dan wawasan mengenai salah satu strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang berorientasi pada waktu pelaksanaan yaitu mengenai pendekatan-pendekatan pembelajaran, maka dianjurkan saran-saran sebagai berikut:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran *drill* dan pendekatan pembelajaran pemecahan masalah, disarankan kepada guru pendidikan jasmani untuk dapat menerapkan dalam proses belajar mengajar. Dengan catatan, prosedur pembelajarannya fleksibel dan kreatif. Artinya proses pembelajaran yang diterapkan pada siswa tidak kaku dan monoton sesuai dengan petunjuk pelaksanaan yang telah digariskan. Pendekatan Pembelajaran *drill* dan pemecahan masalah mempunyai kelebihan dan kekurangan. Yang lebih penting di dalam proses belajar mengajar tidak lekas menimbulkan kebosanan pada

siswa. Hal ini sangat menuntut kecerdikan dan kreatifitas guru didalam mengatur, menyajikan dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Meskipun hasil tes *dribble passing* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan gerak tinggi lebih baik daripada siswa yang memiliki kemampuan gerak rendah, tetap disarankan kepada guru pendidikan jasmani untuk selalu mengembangkan kemampuan gerak sebagai landasan untuk meningkatkan hasil belajar *dribble passing*. Karena dengan memiliki kemampuan gerak yang baik akan menunjang siswa terampil dalam cabang olahraga. Pengembangan kemampuan gerak di sekolah dapat dilakukan oleh seorang guru dengan melakukan lari lintas alam misalnya, Guru mengajak siswanya melakukan lari melintasi alam yang disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi fisik anak. Pengembangan kemampuan gerak dapat pula dilakukan dengan senam pembentukan melalui senam pembentukan akan diperoleh unsur - unsur kemampuan gerak berupa kelincahan, kelentukan, keseimbangan, kekuatan dan seni gerak yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams. 1991. *Motor Physiological Basis of Medical Practice*. William and Walkins: USA.
- Ateng, A. 2003. *Olahraga Di Sekolah. Dalam Perkembangan Olahraga Terkini*, Kajian Para Pakar. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.

- Asep suharta. 1997. *Pengaruh Pendekatan Mengajar dan Kemampuan Awal Terhadap Peningkatan keterampilan Passing Bolavoli*. Tesis. Surakarta, Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret.
- Bompa, Tudor O. 1990. *The Theory and Methodology of Training the Key to Athletic Performance*. Dubuque, IOWA: Kendall/Hunt.
- Broer, Marion R. And Ronald F. Zernicde. 1979. *Efficiency of Human Movement*. Philadelphia: W.B. Saunders Company.
- Brophy, Jere E., Good, Thomas L. 1990. *Educayional Psychology a Realistic Approach*. London: Longman Group Ltd.
- Cooper. 1983. *General Theory of Training*. National Institute for Sports, Lagos: Pan African Press.
- Dietrich. 1981. *Efficiency of Human Movement*. London: W.B. Saunders Company.
- Djumidar. 2007. *Olahraga Di Sekolah. Dalam Perkembangan Olahraga Terkini*, Kajian Para Pakar. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Devaney. 1986. *The Structure and Measurement of Physical Fitnes*. Washington: Prentice Hall Inc.
- Drowatzky John N. 1975. *Motor Learning: Principles and Practices*. Minncapolis. Minnesota: Burgess Publishing Company.
- Espenschade and Eckert. 1980. *Educayional Psychology a Realistic Approach*. London: Longman Group Ltd.
- Engkos Kosasih. 1985. *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fleishman, Edwin A. 1965. *The Structure and Measurement of Physical Fitnes*. Washington, DC: Prentice Hall Inc.
- Fuch, Erich, Dieter Kruter and Gunter Johnson. 1979. *Sepakbola: Pembinaan Teknik dan Kondisi* (Terjemahan: Agus Setiadi). Jakarta: Penerbit PT. Gramedia.
- Gallahue, D.L., dan Ozmun, J. C. 1998. *Understanding Motor Development Infant Children, Adolescent, Adults*. USA: Mac Graw Hill Company.
- George H. Sage. 1984. *Text Book of Medical Physiology*, Fifth Edition Toronto: W.B. Saunders Company
- Gagne, Robert M. 1977. *The Conditions of Learning*. 3rd Edition. New York: Holt, Rinchart and Winston.

- Harrow, Anita J. 1977. *A. Taxonomy of The Psychomotor Domain*. Second Edition. New York: David Mc. Kay Company Inc.
- Hurlock, 1991. *Physiological Basis of Medical Practice*. William and Walkins: USA
- Kathleen Liwijaya Kuntaraf dan Jonathan Kuntaraf. 1992. *Olahraga Sumber Kesehatan*. Bandung: advent Indonesia.
- Mathews, Donald K. 1973. *Measurement in Physical Education*. Philadclphia: W.B. Saunders Company.
- Mosston, Muska and Ashworth. 1994. *Teaching Physical Education*. Fourth Edition. Mac. Millan Publishing Company. New York USA.
- Magill, Rchard A. 1980. *Motor Learning: Concepts and Applications*. IOWA: Wm.C. Brown Company Publishers.
- Nurhasan. 2000. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: UNESA Perss.
- Nana Sudjana. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Agresindo.
- Pyke. 1980. *Better Coaching Advance Coachs Manual*. Canberra: Australian Coaching Council Incorporated
- Pate, Russell.R; Bruce Mc Clenaghan; dan Robert Rotella. 1984. *Dasar-dasar Ilmiah Kepelatihan*. Terjemahan Kasio Dwijowianto. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Romizowsky, A.J. 1981. *Desihning Intuctional System*. New York: Kogan Page, Random/Nichols Publishing.
- Rusli Lutan. 1988. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Direktur Jenderal Dasar dan Menengah
- Rusli Lutan. 1998. *Belajar gerak Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Depdikbud.
- Schmidt, Ricard. 1991. *Motor Learning & Performance*. Illinois: Human Kinetics Books.
- Sugiyanto. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suharno HP. 1995. *Kepelatihan Olahraga*. Yogyakarta: FPOK
- Sugiyanto. Sudjarwo. 1994. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Savin and Sushikov. 1958. *Measurement Concepts In Physical Education*. St Louis: The C.V. Mosby Company.

Singer, Robert N. 1980. *Motor Learning and Human Performance*. New York: Mac. Millan Publishing Co. Inc.

Sudjana. 1995. *Metode Statistik*. Bandung Tarsito.

Sneyers. 1988. *Better Coaching Advance Coachs Manual*. Canberra: Australian Coaching Council Incorporated.

Toeti Soekamto. 1992. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Afektif*. Jakarta: Bumi Aksara

Tuwu A. 1993. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Winarno Surakhmad. 1992. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*. Bandung: Tarsito.

Wiel Coerver. 1985. *Force Development Of Fast and Slow Skeletal Muscle at Different Muscle Lengths*. American Jurnal Physiologi, i Cell Physiol.

Yumisul Hairry. 1999. *Sepak bola Latihan dan Strategi Bermain*. (Alih Bahasa: L. Lanjang) Jakarta: PT. Rosdo Jaya Putra Offset.